

**Perancangan Novel Grafis “Alice in Wonderland” Dengan  
Menggunakan Gaya Gambar *Ligne Claire***

**Artikel Ilmiah**

**Diajukan kepada  
Fakultas Teknologi Informasi  
untuk memperoleh Gelar Sarjana Desain**



**Peneliti :**

**Satria Pinandita (692011031)  
Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs.  
Amelia Rukmasari, M.Sn.**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Kristen Satya Wacana**

**Salatiga**

**November 2016**



## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SATRIA PINANDITA  
NIM : 69 2011 031 Email : 692011031@student.uksw.edu  
Fakultas : FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
Judul tugas akhir : PERANCANGAN NOVEL GRAFIS "ALICE IN WONDERLAND" DENGAN MENGGUNAKAN GAYA GAMBAR LIGNE CLAIRE  
Pembimbing : 1. JASSON PRESTILIANO, S.T, M. Cs.  
2. AMELIA RUKMASARI, M.Sn.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 16 Februari 2017

  
METERAI  
PEMPEL  
5000  
RUPIAH  
Tanda tangan dan stempel resmi mahasiswa UKSW  
Satria Pinandita



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS  
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA  
Jl. Diponegoro 52 - 60 Salatiga 50711  
Jawa Tengah, Indonesia  
Telp. 0298 - 321212, Fax. 0298 321433  
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

## PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SATRIA PINANDITA  
NIM : 692011031 Email : 692011031@student.uksw.edu  
Fakultas : FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
Judul tugas akhir : PERANCANGAN NOVEL GRAFIS "ALICE IN WONDERLAND" DENGAN MENGGUNAKAN  
GAYA GAMBAR LIGNE CLAIRE

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif*\* kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA\*\*

\* Hak yang tidak terbatasnya bagi satu pihak saja, Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak *non-eksklusif* kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak *copyright* atas karya tersebut.  
\*\* Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing I, dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 6 FEBRUARI 2017

1956

Mengetahui,

Jerson Prestiliano, S.T., Mcs  
Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Satria Pinandita  
Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Amelia Rulenasari S  
Tanda tangan & nama terang pembimbing II



**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SATRIA PINANDITA  
NIM : 69.2011.031  
Program-studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
Fakultas : FAKULTAS TEKNOLOGI (INFORMASI)  
Jenis karya : Skripsi/ Tesis/ Disertasi (Coret yang tidak sesuai)

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UKSW **Hak bebas royalti non-eksklusif** (*Non-exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS ALICE IN WONDERLAND DENGAN MENGGUNAKAN  
GAYA GAMBAR LIGNE CLAIR

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, UKSW berhak menyimpan, mengalihmedia/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : SALATIGA

Pada tanggal : 6 Februari 2017

Yang menyatakan

SATRIA PINANDITA

Mengetahui,

Pembimbing I

Jesson Prestiliano, S. 146

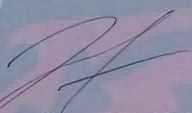
Pembimbing II

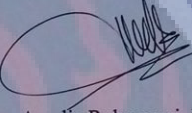
Amelia Rukmasari, S.

## Lembar Pengesahan

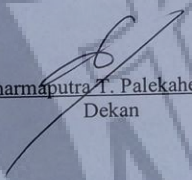
Judul Tugas Akhir : Perancangan Novel Grafis “Alice in Wonderland” dengan Menggunakan Gaya Gambar Ligne Claire  
Nama Mahasiswa : Satria Pinandita  
NIM : 692011031  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Teknologi Informasi

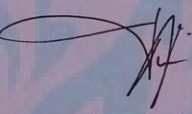
Menyetujui,

  
Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs.  
Pembimbing 1

  
Amelia Rukmasari, M.Sn.  
Pembimbing 2

Mengesahkan,

  
Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.  
Dekan

  
Michael Bezaleel Wenas, S.Kom., M.Cs.  
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus tanggal: 6 Desember 2016

Reviewer :

- Birmanti Setia Utami, M.Sn.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan komik Jepang (*manga*) telah menjadi fenomena tersendiri di Indonesia. Berdasarkan hasil riset, yang telah diungkapkan oleh acara NTV Sekai Banzuke (rangking dunia) pada tahun 2013 yang diliput oleh Tribunenews.com, jumlah pembaca *manga* Indonesia menempati peringkat kedua di dunia dibawah Finlandia. Bahkan Indonesia mengalahkan negara Jepang yang notabene adalah negara asal *manga*, Indonesia memiliki rata-rata seseorang membaca sekitar 3 buku. Penjualan komik *manga* dalam negeri telah meningkat pesat hingga 17 kali lipat dibandingkan tahun 2003 [1].

Selain gaya gambar *manga*, masih banyak gaya gambar dalam pembuatan komik. *Ligne claire* adalah salah satu gaya gambar yang masih dapat dikembangkan dan dipopulerkan di Indonesia. Gaya gambar *ligne claire* sendiri dipelopori oleh Herge, komikus The Adventure of TinTin. Menurut Hari Prast, selaku komikus *ligne claire* Indonesia, komik *ligne claire* memiliki keunikan dan kelebihan tersendiri dari segi teknik pengerjaannya. Penggambaran gaya gambar komik *ligne claire* memiliki teknik yang lebih mudah dan tidak terlalu rumit, tetapi memiliki hasil yang menarik dan memiliki kualitas yang baik, sehingga tetap dapat bersaing dengan gaya gambar komik lain.

Di Indonesia popularitas penggambaran gaya komik Eropa terutama *ligne claire* sedikit tertinggal dibandingkan gaya gambar komik Jepang atau Amerika. Meskipun ketinggalan, gaya gambar komik *ligne claire* masih memiliki peluang, yakni dengan *style* yang berbeda dan jarang digunakan justru menjadi kekuatan karena keunikannya di tengah dominasi *style* komik lainnya [2].

*Graphic novel* atau novel grafis adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks dan cenderung ditujukan untuk pembaca dewasa [3]. Pembaca utama komik adalah rentang usia 15-25 tahun [4]. Menyesuaikan dengan usia pembaca utama komik dan bobot sastra yang terkandung dalam novel grafis, target konsumen utama dalam penelitian ini adalah rentang usia 15-25 tahun, rentang usia tersebut akan lebih sesuai dan akan dapat lebih memahami bobot sastra yang terkandung dalam novel grafis.

Penelitian ini akan merancang sebuah novel grafis yang menggunakan gaya gambar *ligne claire* yang mengangkat kisah Alice in Wonderland karya Lewis Carroll. Menurut Rabkin, Alice in Wonderland adalah sebuah karya yang termasuk ke dalam genre fantastik (1979:22). Cerita genre fantastik adalah karya yang rata-rata di luar nalar manusia, menjadikannya unik, menarik, menghibur dan cocok dibaca semua kalangan [5]. Selain itu kisah Alice in Wonderland merupakan kisah yang melegenda dan terkenal hingga sekarang, sehingga diharapkan dapat menjadi daya tarik dalam perancangan novel grafis Alice in Wonderland.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada *website* goodreads.com yang merupakan situs jaringan sosial yang mengkhususkan pada katalogisasi buku skala internasional, terdapat komik atau novel grafis Alice in Wonderland dalam berbagai macam *style*, tetapi yang menggunakan gaya gambar *ligne claire* masih



belum ada. Berdasarkan permasalahan tersebut akan dirancang novel grafis Alice in Wonderland dengan gaya baru, yaitu dengan menggunakan gaya gambar *ligne claire*. Gaya gambar *ligne claire* dipilih berdasarkan kelebihanannya, yaitu teknik pengerjaan yang *simple* dan tidak rumit sehingga pengerjaan novel grafis akan lebih cepat mengingat cerita novel Alice in Wonderland memiliki cerita yang panjang. Melalui perancangan dari novel grafis “Alice in Wonderland” yang bergaya *ligne claire*, diharapkan dapat mengenalkan serta mempopulerkan gaya gambar komik *ligne claire* dalam industri komik Indonesia.

## 2. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian yang dilakukan oleh Athiraniday Subagio dengan judul “Perancangan Novel Grafis Adaptasi Novel Hailstorm”, menyatakan bahwa novel grafis merupakan sarana yang lebih eksklusif dari komik biasa, karena novel grafis di Indonesia selalu dikemas dengan *packaging* yang berbeda, sehingga dirasa lebih cocok untuk dijadikan sebagai media terusan dari novel daripada komik biasa [6].

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Terra Bajraghosa dalam jurnal “Persinggungan dalam Rampokan, Apresiasi Komik karya Peter Van Dongen” menjelaskan bahwa gaya *ligne claire* yang digunakan dalam karya novel grafis Peter yang berjudul Rampokan memiliki pesona yang kuat. Tokoh, karakter utama, bangunan, kendaraan, hingga elemen pendukung lainnya digambar dengan garis-garis yang tegas, rapi, dan detail. Tarikan-tarikan goresannya seolah dikerjakan dengan ukuran poin garis yang seragam dan flat. Gaya gambar *ligne claire* memang banyak dipakai pada komik petualangan tokoh baik hati yang siap untuk mengalahkan kejahatan, dengan kisah yang berbobot namun tidak berat, dengan kecenderungan menampilkan karakter bergaya kartun pada gambar latar belakang yang detail dan lebih realis (Duncan & Smith, 2009: 297, Hatfield dalam Heet & Wochester 2009: 145) [7].

Selain dalam bentuk komik, gaya gambar *ligne claire* juga pernah digunakan sebagai desain ilustrasi untuk kampanye kreatif yang bernama “Demokreatif”. Kampanye tersebut dipelopori oleh Hari Prast, Yoga Adhitrisna dan Satriyo Wibowo (2014) yang mengisahkan tentang kisah perjalanan blusukan Jokowi ke penjuru Indonesia.

*Graphic novel* atau novel grafis adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Menurut Mario Saraceni dalam buku *The Language of Comics* (2003), istilah Novel Grafis semata digunakan untuk memberikan istilah yang lebih “baik” (baca : dewasa) bagi komik [8]. Istilah novel grafis dipopulerkan oleh Will Eisner di Amerika Serikat pada tahun 1978. Will Eisner dianggap sebagai bapak novel grafis modern dan telah dianggap sebagai pencipta novel grafis pertama setelah menamai karya pertamanya yang berjudul “A Contract With God” sebagai novel grafis. Penamaan novel grafis sendiri bertujuan untuk menegaskan jika komik yang dia ciptakan itu lebih berbobot sastra, serius dan lebih dewasa [9].

Komik dengan gaya *ligne claire* memiliki ciri khas yang menjadikannya

berbeda dari komik dengan gaya lainnya. Ciri khas yang menonjol tersebut adalah goresan garis yang tegas, penggambaran postur karakter yang semi realis, *background* yang detail, penggambaran efek-efek dalam komik yang sederhana namun jelas, serta pewarnaannya yang menggunakan teknik *color block* tanpa menggunakan *shading*.

Penelitian ini akan merancang novel grafis bergaya gambar *ligne claire* yang mengangkat setengah cerita dalam novel *Alice in Wonderland* karya Lewis Carroll yakni bab 1 hingga 6. Kisah *Alice in Wonderland* cocok untuk dikembangkan dalam bentuk novel grafis bergaya *ligne claire*. Kedetailan *background* yang merupakan ciri khas gaya gambar *ligne claire* akan tampak semakin menonjol jika menggambarkan negeri ajaib, yang merupakan *setting* utama dalam kisah *Alice in Wonderland*. Negeri ajaib digambarkan sebagai tempat yang menakjubkan yang membutuhkan kedetailan untuk memperkuat gambaran dari sisi menakjubkannya. Selain itu kisah *Alice in Wonderland* merupakan kisah yang imajinatif, pemilihan warna-warna yang cerah dan terang akan semakin cocok dan akan memperkuat ciri khas gaya gambar *ligne claire* yang menggunakan warna-warna terang dan rata.

### 3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *linear strategy*. *Linear strategy* menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan yang sederhana dan relatif sudah dipahami komponennya. Suatu tahap dimulai setelah tahap sebelumnya diselesaikan, demikian seterusnya [10]. Proses utama *linear strategy* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode linear strategy

#### Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data tentang perancangan novel grafis “*Alice in Wonderland*” yang menggunakan gaya *ligne claire* secara kualitatif. Pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan dua nara sumber, yang pertama diperoleh dari Bpk. Hari Prast, *founder* dan *creative director* dari Berakar Komunikasi Jakarta, sedangkan pengumpulan data yang kedua diperoleh oleh saudara Saptita Andanawari, sebagai seorang penggemar dan pembaca komik *ligne claire*.

Pengumpulan data secara kualitatif menunjukkan beberapa hal yang mendukung perancangan novel grafis “*Alice in Wonderland*” dimana menunjukkan data bahwa komik dengan gaya *ligne claire* masih tertinggal dengan gaya *manga* masih mendominasi di Indonesia, dan ide dari perancangan ini cukup menarik dan



dapat mendukung upaya dalam mempopulerkan kembali *style ligne claire* yang masih tertinggal di Indonesia.

### Analisis Data

Melalui penelitian awal dapat diketahui bahwa bahwa *style* komik *manga* masih mendominasi di Indonesia. Oleh sebab itu, perlu dibuat sebuah komik yang menggunakan *style* lain agar dapat memberikan variasi *style* komik dalam industri komik Indonesia. *Style* komik *ligne claire* memiliki keunggulan dan keunikan tersendiri, sehingga menarik untuk dikembangkan dan dipopulerkan kembali.

Berdasarkan penelitian awal, diketahui bahwa ide perancangan novel grafis dengan gaya *ligne claire* yang mengangkat kisah Alice in Wonderland cukup menarik dan dapat mendukung upaya dalam mempopulerkan kembali *style ligne claire* yang masih tertinggal di Indonesia.

Target konsumen utama dalam penelitian ini adalah rentang usia 15-25 tahun yang juga merupakan usia pembaca utama komik [4]. Novel grafis merupakan komik yang berbobot sastra, lebih serius dan diperuntukkan untuk dewasa, sehingga rentang usia tersebut akan lebih sesuai karena dapat lebih memahami bobot sastra yang terkandung dalam novel grafis. Berdasarkan analisa direncanakan gagasan-gagasan awal dalam pembuatan novel grafis “Alice in Wonderland” antara lain:

**Tabel 1** Gagasan awal novel grafis Alice in Wonderland

Judul	Alice in Wonderland.
Genre	Petualangan dan fantasi.
Premise	Perjalanan Alice di negeri ajaib dan bertemu dengan makhluk-mahluk aneh dan tempat-tempat yang menakjubkan.
Logline	Alice adalah seorang gadis kecil yang melakukan perjalanan di negeri ajaib, petualangannya dimulai semenjak dia mengejar kelinci aneh yang membawa jam saku di tangannya hingga dia masuk ke lubang kelinci yang merupakan jalan masuk di negeri ajaib.
Latar	Wonderland/Negeri ajaib.
Referensi cerita	Novel grafis Alice in Wonderland mengambil referensi dari cerita novel Alice in Wonderland karya Lewis Carroll yang terdiri dari bab 1-6. Dalam cerita ini, Alice melakukan perjalanan di negeri ajaib yang menakjubkan, disana dia bertemu dengan makhluk-mahluk aneh dan tempat-tempat yang menakjubkan.

Berdasarkan analisis data, ditentukan bahwa desain penggambaran karakter dan *setting* akan menggunakan gaya gambar *ligne claire*.

## Perancangan Konsep

Perancangan konsep memiliki dua tahapan dalam pembuatannya. Tahapan pertama adalah pengumpulan data referensi yang didapat melalui studi kepustakaan maupun internet untuk merancang karakter, konsep cerita dan *setting*. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan kedua yang merupakan penggambaran karakter dan *setting*. Proses perancangan konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### Pengumpulan Data Referensi

#### a. Alice

Konsep karakter Alice terinspirasi dari Alice Liddell, yang dikenal sebagai Alice dalam “dunia nyata”. Foto Alice Liddell yang diabadikan oleh Lewis Carroll menjadi referensi penggambaran karakter Alice dalam novel grafis “Alice in Wonderland” dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Gambar referensi karakter Alice [11].

#### b. Kelinci Putih

Kelinci Putih adalah karakter yang membawa Alice ke negeri ajaib. Kelinci Putih menggunakan jas seperti manusia dan membawa jam saku ditangannya. Penampilan kelinci yang aneh itu telah menarik perhatian Alice untuk mengejarnya hingga terjatuh kedalam lubang kelinci yang terhubung dengan negeri ajaib. Gambar referensi karakter Kelinci Putih adalah ilustrasi karya John Tenniel yang dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3** Ilustrasi karakter Kelinci Putih [12].

### c. Kucing Cheshire

Kucing Cheshire adalah kucing yang unik, karena dia bisa menyeringai tajam, serta bisa menghilang dan muncul kembali. Kucing Cheshire membantu Alice dengan menunjukkan jalan kepada Alice yang bingung memilih jalan di hutan bercabang. Referensi penggambaran karakter Kucing Cheshire adalah ilustrasi karya John Tenniel dalam novel *Alice in Wonderland* yang dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4** Ilustrasi karakter Kucing Cheshire [13].

### d. Setting Rumah Alice

Setting dalam perancangan novel grafis ini adalah Inggris klasik abad ke 19. Sedangkan untuk rumah Alice akan dibuat menjadi rumah yang besar, megah, terdapat taman dan terletak diantara semak dan pepohonan yang rimbun. Bangunan rumah *Bedford House* tahun 1772 menjadi referensi penggambaran rumah



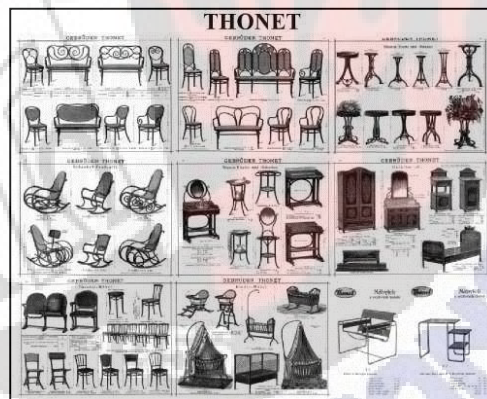
Alice, gambar referensi *Bedford House* dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 5** *Bedford House* sebagai referensi *setting* Rumah Alice [14].

#### e. Perabotan

Konsep penggambaran perabotan yang akan dibuat mengambil referensi dari gambar perabotan-perabotan klasik tahun 1800an karya Michael Thonet, gambar tersebut dapat dilihat pada gambar 6.



**Gambar 6** Perabotan klasik tahun 1800an sebagai referensi perabotan [15].

Terdapat juga gambar *tea set* yang menjadi referensi perlengkapan pesta minum teh yang dapat dilihat pada gambar 7.

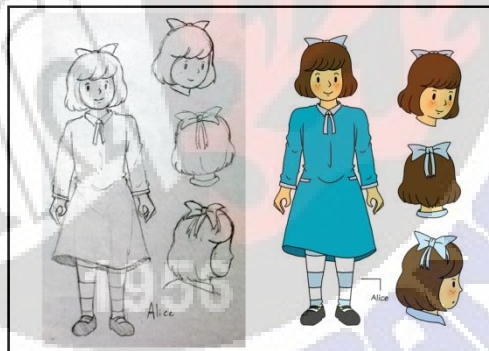


**Gambar 7** *Tea set* klasik sebagai referensi perlengkapan pesta minum teh [16].

## **Penggambaran Konsep Karakter dan Setting**

### **a. Alice**

Alice adalah tokoh utama dalam novel grafis “Alice in Wonderland”. Alice adalah gadis kecil yang penuh dengan imajinasi dan ingin banyak tahu. Sifatnya yang suka berpetualang dan mencari hal yang baru itu membuat dirinya melakukan perjalanan di negeri ajaib. Dibalik kepolosannya, Alice memiliki sifat yang nekat dan pemberani, dia tidak gentar menghadapi segalanya yang dia alami dan temui di negeri ajaib. Penggambaran konsep karakter Alice dapat dilihat pada gambar 8.



**Gambar 8** Penggambaran konsep karakter Alice

### **b. Kelinci Putih**

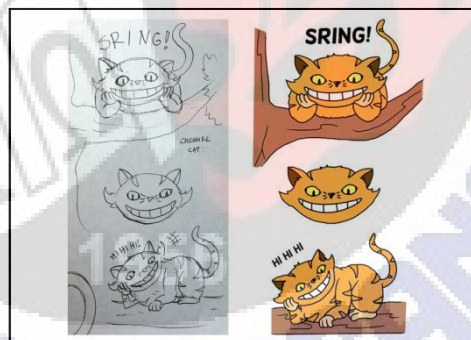
Kelinci Putih adalah karakter yang membawa Alice ke negeri ajaib. Penampilan Kelinci Putih yang menyerupai manusia telah menarik perhatian Alice untuk mengejarnya hingga terjatuh kedalam lubang kelinci yang terhubung dengan negeri ajaib. Kelinci Putih selalu terlihat panik dan terburu-buru. Kelinci Putih merupakan salah satu punggawa kerajaan di negeri ajaib yang juga merupakan pelayan sang ratu. Dia juga memiliki barang yang penting baginya, yaitu sarung tangan dan kipas ajaib yang dapat membuat tubuh Alice mengecil. Penggambaran konsep karakter Kelinci Putih dapat dilihat pada gambar 9.



**Gambar 9** Penggambaran konsep karakter Alice

### c. Kucing Cheshire

Kucing Cheshire adalah salah satu teman Alice di negeri ajaib. Dia adalah kucing yang unik. Alice bertemu Kucing Cheshire di rumah sang Duchess, tetapi kemudian dia tiba-tiba menghilang dan bertemu Alice kembali di hutan bercabang. Kucing Cheshire memiliki sifat yang gila dan suka bercanda, tetapi dia adalah kucing yang baik, yang mau menunjukkan jalan kepada Alice di hutan bercabang. Penggambaran konsep karakter Kucing Cheshire dapat dilihat pada gambar 10.



**Gambar 10** Penggambaran konsep karakter Alice

### d. Rumah Alice

Rumah Alice mengambil referensi dari Bangunan rumah *Bedford House* tahun 1772. Penggambaran konsep *setting* Rumah Alice dapat dilihat pada gambar 11.





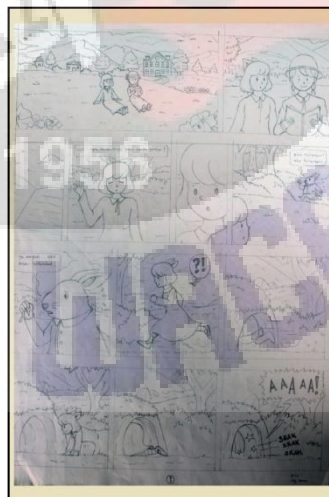
**Gambar 11** Penggambaran konsep karakter Alice

### **Perancangan Novel Grafis**

Novel grafis “Alice in Wonderland” dirancang berdasarkan referensi dan konsep yang telah dibuat. Tahapan-tahapan dalam perancangan novel grafis “Alice in Wonderland” adalah sebagai berikut:

#### **a. Pembuatan sketsa**

Sketsa adalah gambar atau lukisan kasar permulaan dalam pembuatan karya. Dalam perancangan novel grafis, sketsa dibuat untuk mempermudah tahap *digital outlining*. Sketsa dibuat dengan menggunakan pensil diatas media kertas ukuran A3. Contoh dari sketsa novel grafis “Alice in Wonderland” dapat dilihat pada Gambar 12.

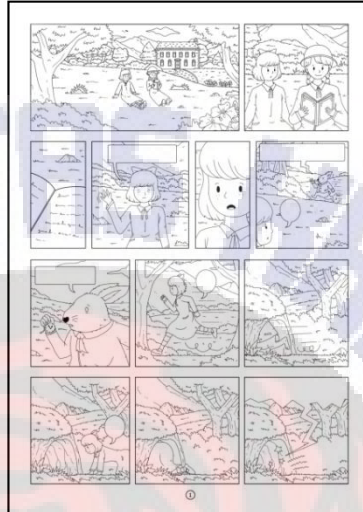


**Gambar 12** Contoh sketsa halaman novel grafis “Alice in Wonderland”

#### **b. Proses Digital**

Sketsa kemudian di beri *outline* secara digital menggunakan *software* Adobe Photoshop. Pembuatan *outline* dengan proses *digital*

dilakukan dengan menempatkan hasil *scan* dari sketsa pada *layer* dibawah *layer outline*, kemudian disalin pada *layer outline* menggunakan *basic brush* berukuran 3 pt. Contoh hasil pemberian *outline* dapat dilihat pada gambar 13.



**Gambar 13** Contoh hasil pada pemberian *outline* pada halaman novel grafis “Alice in Wonderland”

### c. Pemberian Teks

Pemberian teks dilakukan secara *digital* dan menggunakan beberapa *font*. *Font* dialog biasa menggunakan *font* “Komika Text”. “Komika Text” adalah *font* yang cocok digunakan untuk teks dalam komik, penggunaan *font* tersebut dipilih untuk menonjolkan dan memperkuat karakteristik komik yang dibuat. Jenis *font* “Komika Text” dapat dilihat pada gambar 14.



**Gambar 14** Jenis *font* “Komika Text”

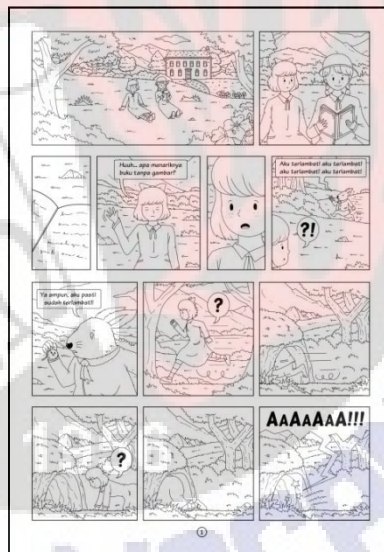
Sedangkan untuk efek-efek dan dialog yang bersuara keras, *font* yang dipakai adalah jenis *font* “Helsinki”. *Font* “Helsinki” adalah

jenis *font* yang tebal dan tegas, sehingga cocok untuk menonjolkan suara efek dan dialog yang bersuara keras. Jenis *font* “Helsinki” dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15 Jenis *font* “Helsinki”

Hasil dari penambahan teks dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16 Contoh hasil pemberian teks pada halaman novel grafis “Alice in Wonderland”

#### d. Proses *Digital Coloring*

Sesuai dengan konsep pewarnaan karakter yang telah ditentukan maka proses selanjutnya adalah menerapkan warna pada halaman novel grafis Alice in Wonderland dengan proses *digital*. Hasil pewarnaan *digital* dapat dilihat pada Gambar 17.

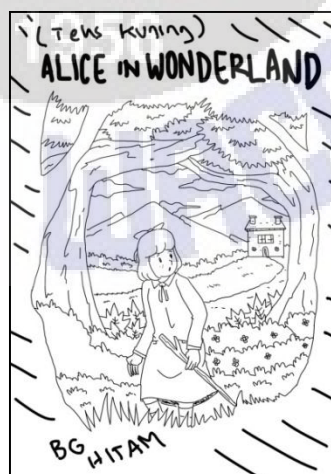




**Gambar 17** Contoh hasil pemberian warna pada halaman novel grafis “Alice in Wonderland”

#### e. Pembuatan Cover

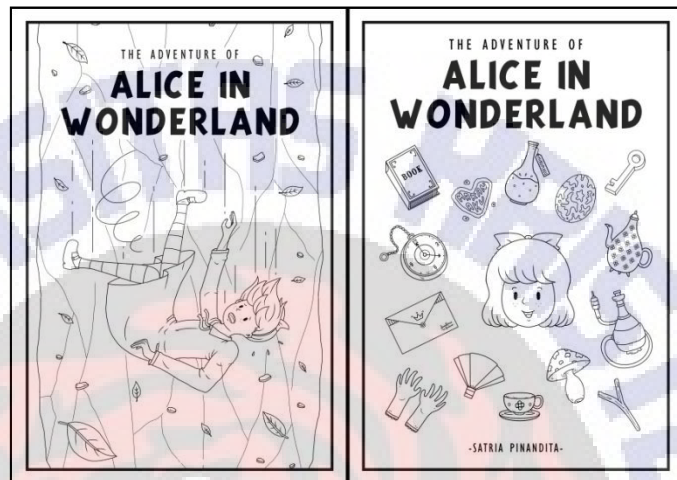
*Cover* novel grafis Alice in Wonderland memiliki konsep untuk menonjolkan Alice sebagai karakter utama. Dalam perancangan konsep *cover*, akan terdapat ilustrasi Alice yang terlihat sedang berada di tengah hutan di negeri ajaib. Detail *background* sangat ditonjolkan dalam perancangan *cover* ini, sesuai dengan gaya gambar *ligne claire* yang mengutamakan kedetailan *background*. *Cover* akan dirancang dengan detail dan menggunakan warna-warna yang cerah, sehingga diharapkan konsumen akan tertarik untuk membuka dan membaca halaman isi novel grafis Alice in Wonderland. Sketsa desain *cover* novel grafis “Alice in Wonderland” dapat dilihat pada gambar 18.



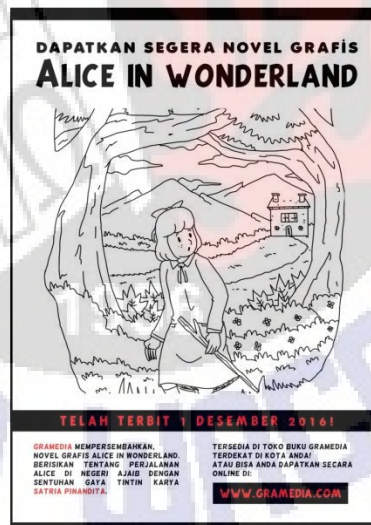
**Gambar 18** Sketsa desain *cover* novel grafis “Alice in Wonderland”

**f. Pembuatan Souvenir dan Media Promosi**

Dalam peneliatian ini akan dibuat *souvenir* dan media promosinya, yaitu dua buah *artwork print*, *sticker pack*, poster, dan brosur. Desain *souvenir* dan media promosi dapat dilihat pada gambar 19 dan gambar 20.



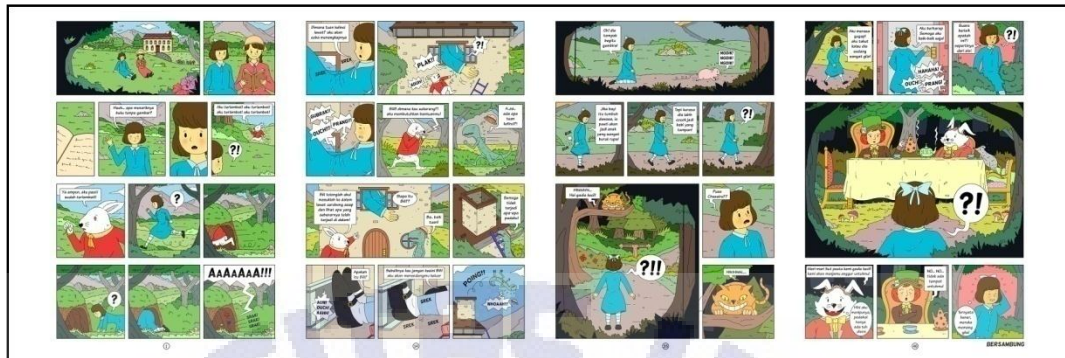
**Gambar 19** Desain *souvenir*



**Gambar 20** Desain media promosi

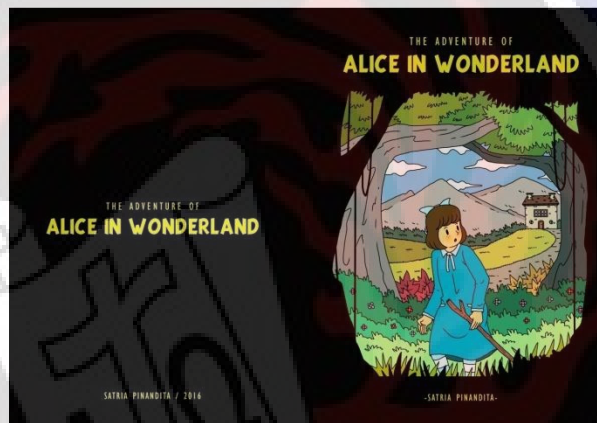
**4. Hasil dan Pembahasan**

Hasil akhir dari perancangan novel grafis “Alice in Wonderland” adalah berupa novel grafis dalam bentuk buku yang dicetak. Hasil akhir dari perancangan novel grafis “Alice in Wonderland” dapat dilihat pada Gambar 21.



**Gambar 21** Halaman novel grafis “Alice in Wonderland”

Sedangkan hasil perancangan dari *cover*, *souvenir* dan media promosi dapat dilihat pada gambar 22, gambar 23, dan gambar 24.



**Gambar 22** *Cover* novel grafis “Alice in Wonderland”

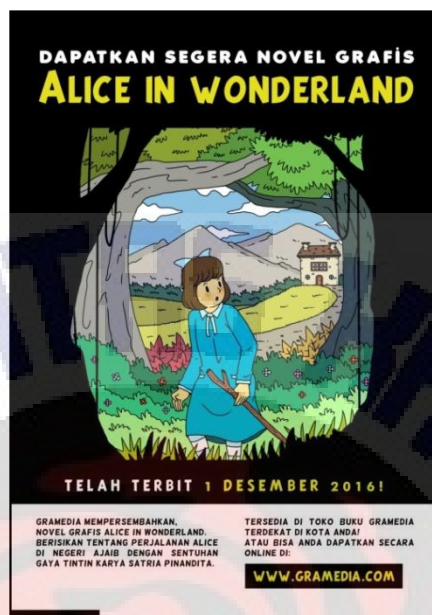
*Cover* novel grafis “Alice in Wonderland” memiliki konsep yang menonjolkan Alice sebagai karakter utama. Warna gelap pada *cover* digunakan agar hutan negeri ajaib terlihat lebih lebat dan misterius.



**Gambar 23** Hasil desain *souvenir*



*Souvenir* yang dibuat berupa dua buah *artwork print* dan satu *sticker pack*.



**Gambar 24** Hasil desain media promosi

Media promosi yang dibuat adalah poster cetak poster *online* dan brosur yang memiliki desain yang sama.

Tahap pengujian dilakukan dengan cara kualitatif. Pengujian secara kualitatif dilakukan dengan wawancara pada dua nara sumber yang berbeda. Wawancara dengan nara sumber pertama dilakukan kepada Bp. Hari Prast selaku komikus *ligne claire* Indonesia. Menurut Bp. Hari Prast, teknik penggambaran novel grafis “Alice in Wonderland” sudah sesuai dengan teknik penggambaran *style ligne claire*, namun segi kedetailan lebih diperhatikan lagi (*cover*, *angle* dan penggambaran *background* dalam halaman isi). Secara garis besar novel grafis “Alice in Wonderland” sudah cukup bagus dan menarik serta dapat mendukung upaya untuk memunculkan dan mempopulerkan kembali *style* komik *ligne claire* di industri komik Indonesia yang masih tertinggal. Namun kendala yang mungkin akan dihadapi untuk pengenalan komik dengan *style ligne claire* adalah menghadapi selera pasar, yaitu bagaimana cara mengenalkan *style ligne claire* ini kepada calon konsumen, terutama pada anak-anak muda.

Wawancara dengan nara sumber kedua dilakukan kepada saudara Saptita Andnawari selaku pembaca dan penggemar komik bergaya *ligne claire*. Menurut saudara Saptita, novel grafis “Alice in Wonderland” sudah cukup baik dan memiliki keunikan, dari segi gambar maupun penyampaian ceritanya. Novel grafis “Alice in Wonderland” belum begitu tampak menyerupai komik Tintin, namun cukup memiliki unsur-unsur yang menunjukkan ciri khas yang dimiliki oleh komik dengan *style ligne claire*.

Hasil pengujian kemudian dianalisa untuk mengetahui tingkat keberhasilan perancangan ini. Dari hasil pengujian novel grafis “Alice in Wonderland” secara kualitatif diketahui bahwa secara garis besar hasilnya menarik dan sudah cukup baik, sehingga mampu bersaing dalam industri komik di Indonesia. Diketahui pula bahwa dari segi teknik penggambaran, novel grafis “Alice in Wonderland” sudah memiliki ciri khas yang dimiliki oleh komik dengan *style ligne claire*, sehingga sudah layak disebut sebagai novel grafis dengan *style ligne claire*. Melalui pengujian diketahui bahwa novel grafis “Alice in Wonderland” mampu mendukung upaya dalam memunculkan dan mempopulerkan kembali *style ligne claire* yang masih tertinggal di Indonesia. Sehingga melalui perancangan ini, industri komik Indonesia memiliki variasi *style*, selain komik dengan *style manga*.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa novel grafis “Alice in Wonderland” dapat menjadi media yang cukup baik untuk mempopulerkan gaya gambar komik *ligne claire* di industri komik Indonesia.

Saran yang dapat disampaikan dari hasil perancangan untuk pengembangan perancangan berikutnya yaitu menambahkan unsur-unsur humor seperti yang ada di komik Tintin, serta memasukkan unsur-unsur pembeda dengan komik Alice in Wonderland yang sudah ada. Kemudian menambahkan sub cover dalam halaman komik, memberikan gradasi warna pada halaman komik, mendetailkan desain cover serta menambahkan identitas pembuat komik di dalam komik.

## 6. Daftar pustaka

- [1] Susilo, Richard. 2013. Indonesia Peringkat ke-2 Pembaca Manga Terbanyak di Dunia. [www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia](http://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia) (diakses tanggal 13 juni 2016).
- [2] Prast, Hari., Adhitrisna, Yoga., Wibowo, Satriyo. 2014. Demokreatif, Kisah Blusukan Jokowi. Jakarta: POP.
- [3] N Putra, Yoel. 2015. Perancangan Novel Grafis Pengenalan dan Penanganan Bipolar Disorder. Surabaya: DKV Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.
- [4] Indira, Maharsi. 2011. Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas, Yogyakarta: Kata Buku.
- [5] Ikrima, Sufi. Wondering The Wonderland. [www.academia.edu/17493388/Wondering\\_the\\_Wonderland](http://www.academia.edu/17493388/Wondering_the_Wonderland) (diakses tanggal 20 juni 2016).
- [6] Subagio, Athiraniday. 2013. Perancangan Novel Grafis Adaptasi Novel Hailstorm. Surabaya: Desain Produk Industri Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan ITS.

- [7] Bajraghosa, Terra. 2014. Persinggungan dalam Rampokan; Apresiasi Komik karya Peter Van Dongen. Yogyakarta: DKV ISI.
- [8] Yusuf, Raka. 2016. Aplikasi Berbasis *Web* Dengan Menggunakan Pustaka *Javascript Fabricjs* Untuk Pembuatan Komik *Strip* Punakawan. Jakarta: Teknik Informatika UMB
- [9] Tifani, Celcea. 2013. Perancangan Novel Grafis Adaptasi Roman Karya Pramoedya Ananta Toer Yang Berjudul Bumi Manusia. Surabaya: DKV Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.
- [10] Sarwono, Jonathan. Lubis, Hary. 2007. Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.
- [11] Alice Liddell photo by Lewis Carroll in 1860. [www.adoc-photos.com/?19676254781601128766](http://www.adoc-photos.com/?19676254781601128766) (diakses tanggal 4 juli 2016).
- [12] All original illustrations from the book Alice in Wonderland drawn by John Tenniel. [www.alice-in-wonderland.net/resources/pictures/alices-adventures-in-wonderland/](http://www.alice-in-wonderland.net/resources/pictures/alices-adventures-in-wonderland/) (diakses tanggal 6 juli 2016).
- [13] The British Museum: Part 2 of 2. [www.british-history.ac.uk/old-new-london/vol4/pp519-535](http://www.british-history.ac.uk/old-new-london/vol4/pp519-535) (diakses tanggal 10 juli 2016).
- [14] 1800's furniture design by Michael Thonet. [http://static.digischool.nl/ckv2/bevo/toegepastekunst/thonet/michael\\_thonet.htm](http://static.digischool.nl/ckv2/bevo/toegepastekunst/thonet/michael_thonet.htm) (diakses tanggal 10 juli 2016).
- [15] Antique New Hall Porcelain Tea Set, c. [www.rubylane.com/item/746874-11-298/Antique-Hall-Porcelain-Tea-Set-c%20](http://www.rubylane.com/item/746874-11-298/Antique-Hall-Porcelain-Tea-Set-c%20) (diakses tanggal 15 juli).